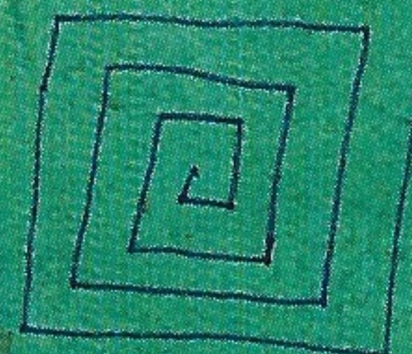
RVL-RHTP-EUR

VERTRAULICH



Received
Medical Examiner



Take 2 Interactive Austria GmbH
Leo Mathauser Gasse 71/3, 1230 Wien, Österreich

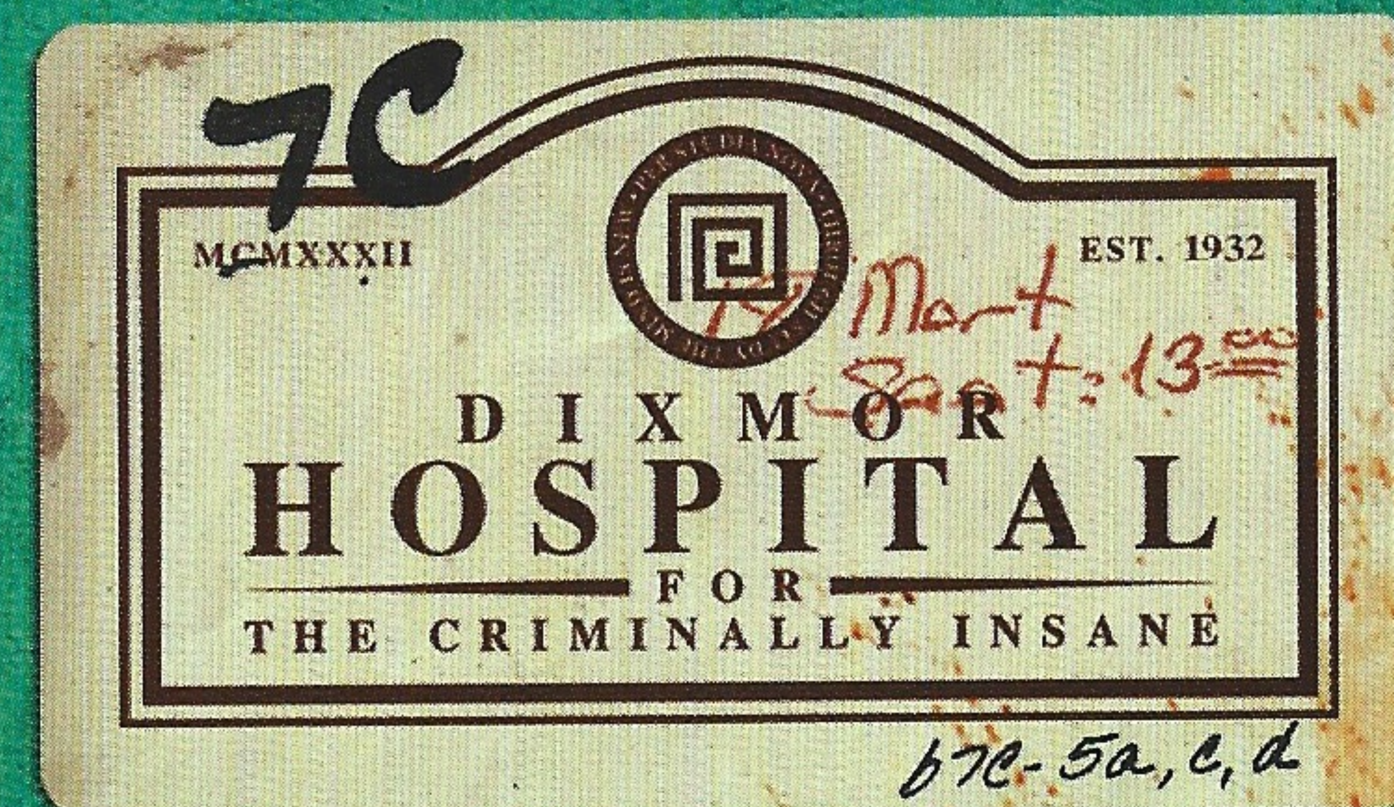
5041591/MAN

PRINTED IN U.K.

Wii™



manhunt 2™





VERTRAULICH



SPIELANLEITUNG

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.



WARNUNG: Bitte lesen Sie vor Inbetriebnahme des Nintendo® Hardware-Systems, der Disc und des Zubehörs unbedingt die Gesundheits- und Sicherheitshinweise durch, die diesem Produkt beiliegen. Diese Anleitung enthält wichtige Sicherheitshinweise.









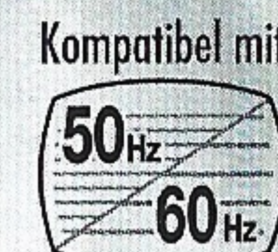
DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT SOWOHL DEN 50HZ- (576I) ALS AUCH DEN 60HZ-MODUS (480I).

LICENSED BY



Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung der Wii-Konsole übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wenn für die Wii-Konsole bereits eine dieser Sprachen ausgewählt worden ist, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache für die Wii-Konsole ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel standardmäßig der englische Bildschirmtext verwendet. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich verändern, indem die Spracheinstellung der Wii-Konsole verändert wird. Bitte schlagen Sie in der Wii-Bedienungsanleitung nach, falls Sie weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigen.

60Hz (480i)-Modus



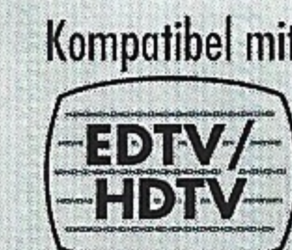
Die 60Hz (480i)-Darstellung bietet Spielern eine qualitativ hochwertigere Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die gestochen scharfe Bildwiedergabe und optimale Spielgeschwindigkeit, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.

Dieser Spieltitel ermöglicht eine bessere und qualitativ hochwertigere Bilddarstellung auf Fernsehgeräten, die den 60Hz (480i)-Modus unterstützen (PAL60-Kompatibilität). Um den 60Hz (480i)-Modus zu aktivieren, wählen Sie diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung.

Wenn Sie zum Anschluss ein Wii-RGB-Kabel (RVL-013) (separat erhältlich) verwenden und das Fernsehgerät über einen RGB-Eingang und PAL60-Kompatibilität verfügt, erfolgt eine sanftere Bildwiedergabe mit reduziertem Flimmern.

Manche, in erster Linie ältere Fernsehgeräte können jedoch keine Spiele im 60Hz (480i)-Modus darstellen. Daher kann es bei einem kleinen Prozentsatz der Spieler zu Schwierigkeiten bei der Darstellung dieses Spiels auf ihren Fernsehgeräten kommen. Um herauszufinden, ob Ihr Fernsehgerät den 60Hz (480i)-Modus darstellen kann, schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den zuständigen Hersteller, um weitere diesbezügliche Informationen zu erhalten.

EDTV / HDTV (480p)-Modus – Progressive Scan

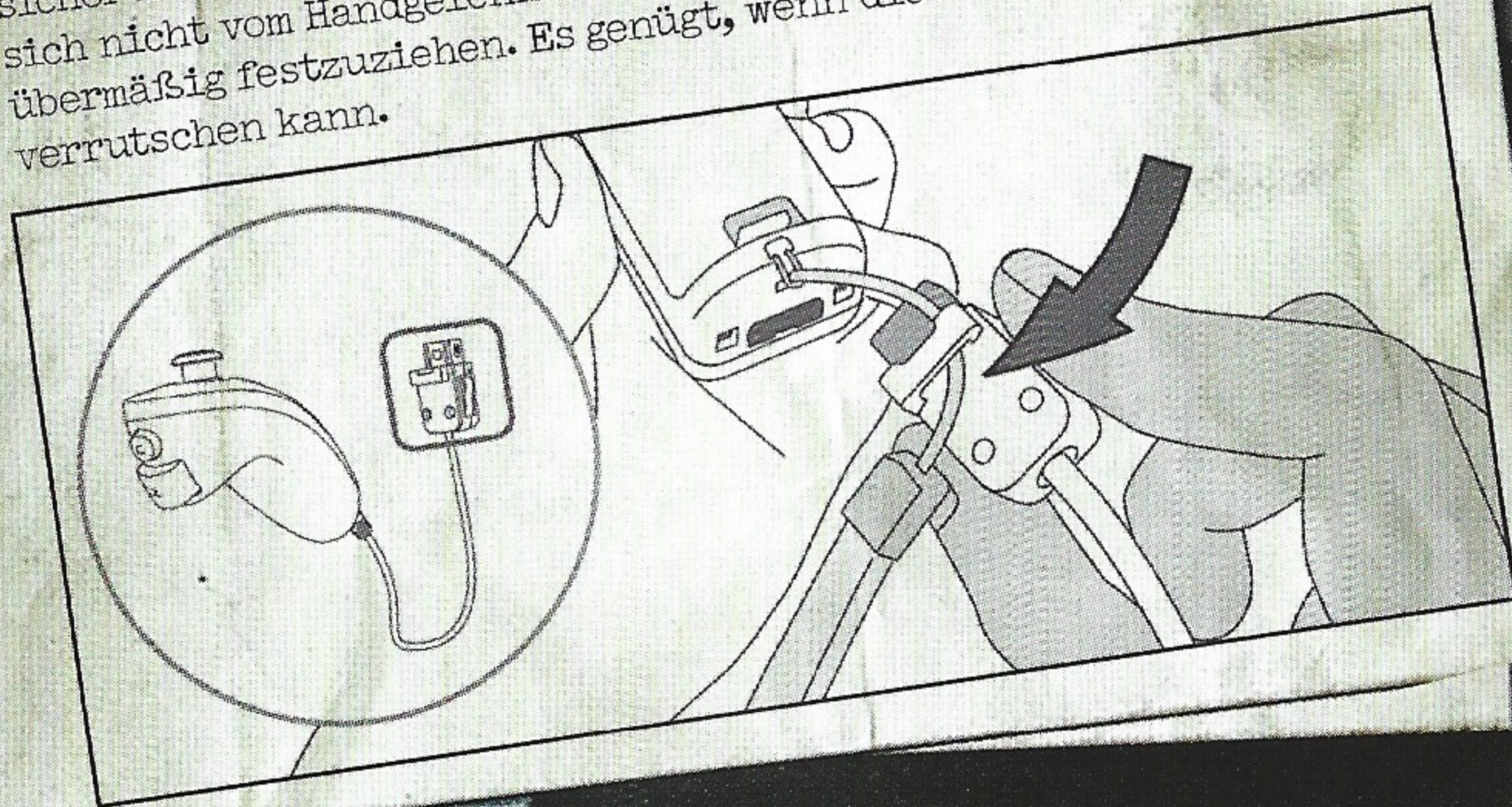


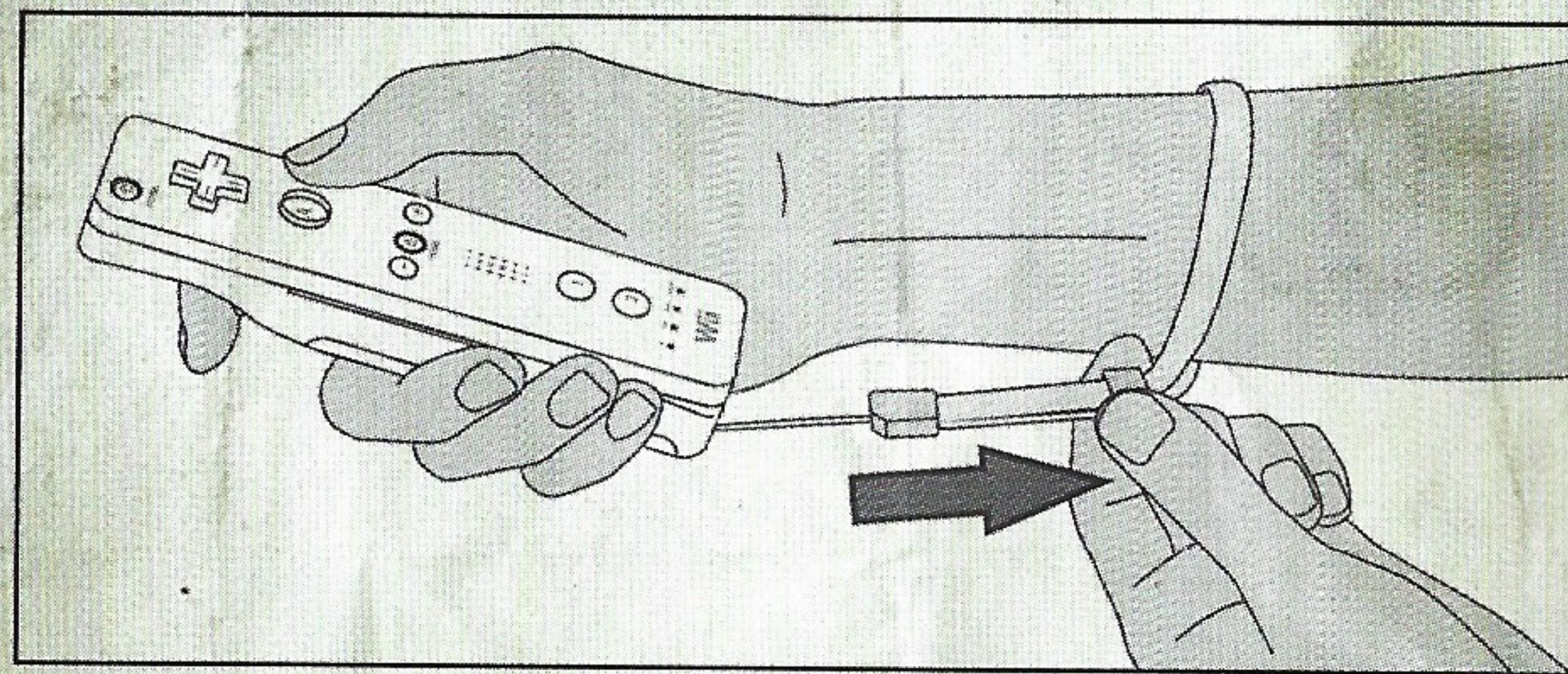
Die EDTV / HDTV (480p)-Darstellung erfolgt progressiv und bietet Spielern die qualitativ hochwertigste Bilddarstellung. Besondere Merkmale sind die gestochen scharfe Bildwiedergabe, optimale Spielgeschwindigkeit und ein stark reduziertes Flimmern, die zu einer großartigen Spielerfahrung beitragen.

Abhängig von der Kombination des verwendeten Kabels und des Fernsehgerätes kann es jedoch sein, dass dieser Modus nicht dargestellt werden kann. Schlagen Sie bitte in der zugehörigen Bedienungsanleitung nach oder wenden Sie sich an den Hersteller, um zu erfahren, ob Ihr Fernsehgerät über die erforderliche Progressive Scan-Technik verfügt. Stellen Sie außerdem sicher, das Wii-Komponenten-Video-Kabel (RVL-011) (separat erhältlich) zu verwenden und Progressive Scan am Fernsehgerät zu aktivieren, wenn Sie diesen Modus auswählen.

Standardmäßig ist der 50Hz (576i)-Modus ausgewählt. Um den EDTV / HDTV (480p)-Modus zu aktivieren, wählen Sie diesen Modus bitte in den Wii-Systemeinstellungen unter FERNSEHER aus. Weitere Informationen zur Einstellung des Darstellungsmodus erhalten Sie in der Wii-Bedienungsanleitung.

Führen Sie die Schnur der Handgelenksschlaufe durch den Haken. Stecken Sie den Nunchuk-Stecker in den Erweiterungsanschluss an der Unterseite der Wii-Fernbedienung. Führen Sie Ihre Hand durch die Handgelenksschlaufe und nehmen Sie die Wii-Fernbedienung sicher in die Hand. Justieren Sie den Stopper, so dass die Schlaufe sich nicht vom Handgelenk löst. Geben Sie Acht, den Stopper nicht übermäßig festzuziehen. Es genügt, wenn die Schlaufe nicht verrutschen kann.





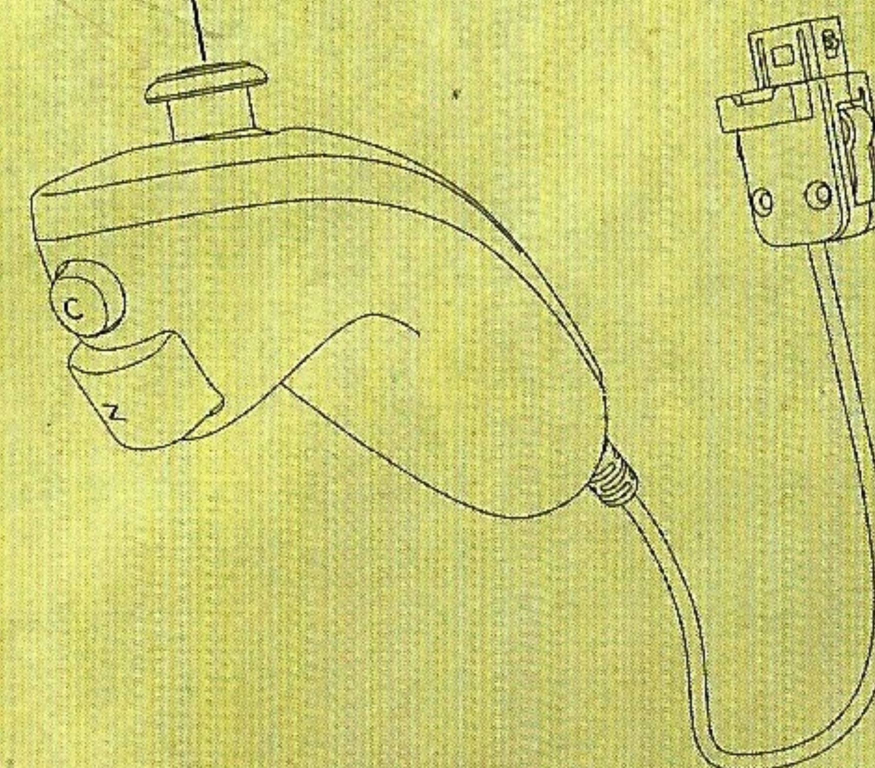
(b) (3) 32 USC 403
(b) (3) 61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36

VORSICHT:

Der Spielablauf mit der Wii-Fernbedienung und dem Nunchuk kann schnelle und dynamische Bewegungsabläufe mit sich bringen. Bitte verwenden Sie stets die Handgelenksschlaufe, um zu verhindern, dass Ihnen die Wii-Fernbedienung beim Spielen aus der Hand gleitet und dadurch Schäden an der Umgebung sowie der Wii-Fernbedienung entstehen oder andere Personen verletzt werden. Achten Sie daher bitte auf ausreichenden Abstand zu anderen Personen oder Gegenständen, um ein Zusammenprallen auszuschließen. Vermeiden Sie es außerdem, mit der Wii-Fernbedienung stärker zu schwingen als notwendig.
Stellen Sie sicher, den Nunchuk wie beschrieben vorzubereiten. Verwenden Sie den Haken am Nunchuk-Stecker gemeinsam mit der Schnur der Handgelenksschlaufe, um zu verhindern, dass sich der Nunchuk-Stecker vom Erweiterungsanschluss der Wii-Fernbedienung löst und gegen andere Gegenstände oder Personen schlägt.
WARNUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Die Handgelenksschlaufe der Wii-Fernbedienung und das Kabel des Nunchuks können sich um den Hals schnüren.

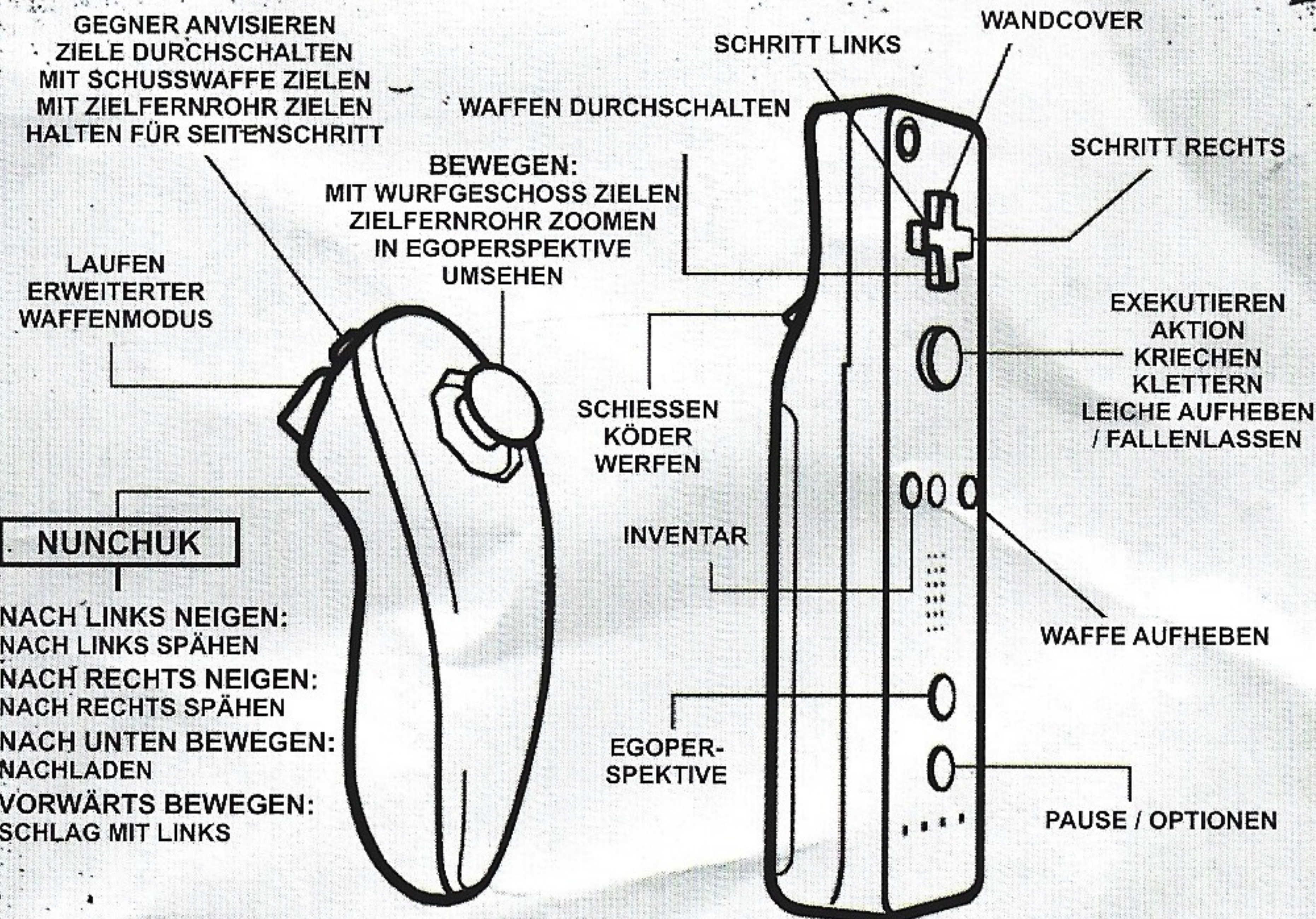
Wiederherstellung der neutralen Position für den Nunchuk

VORSICHT: Sollte sich der Control Stick beim Einschalten bzw. beim Anschließen an die Wii-Fernbedienung nicht in der neutralen Position befinden, so wird diese falsche Position als neutrale Position übernommen. Dies führt zu einer Fehlfunktion der Steuerung. Lassen Sie den Control Stick in die zentrale Position zurückkehren und drücken Sie auf der Wii-Fernbedienung gleichzeitig für drei Sekunden A-, B-, Plus- und Minus-Knöpfe, um die neutrale Position wiederherzustellen.



29 MAY 2006 ROCKSTAR GAMES 19780201 P4

EXP.



Nunchuk

- **Control Stick**..............................Bewegen/Mit Köder zielen/Zielfernrohr zoomen/ In Egoperspektive umsehen
- **C-Knopf**..............................Gegner anvisieren/Ziele durchschalten/Mit Schusswaffe zielen/ Mit Zielfernrohr zielen/Halten für Seitenschritt
- **Z-Knopf**..............................Laufen/Erweiterter Waffenmodus
- **Nach links/rechts neigen**..........Nach links/rechts spähen
- **Nach unten bewegen**.................Nachladen
- **Vorwärts bewegen**...................Schlag mit links

DRINGEND

Wii-Fernbedienung

- **Steuerkreuz links/rechts**...........Schritt links/rechts
- **Steuerkreuz unten**...................Waffen durchschalten
- **Steuerkreuz oben**....................Wandcover
- **A-Knopf**..............................Exekutieren/Aktion/Kriechen/Klettern/Leiche aufheben/ fallen lassen
- **B-Knopf**..............................Schießen/Köder werfen
- **(-)-Knopf**............................Inventar
- **(+)-Knopf**............................Waffe aufheben
- **1-Knopf**..............................Egoperspektive
- **2-Knopf**..............................Pause/Optionen
- **Zeiger**...............................Mit Schusswaffe/Mit Zielfernrohr zielen
- **Nach unten bewegen**..................An eine Wand klopfen
- **Vorwärts bewegen**....................Schlag mit rechts

Wii-Fernbedienung + Nunchuk

- **Nach oben bewegen**...................Im Nahkampf blocken

030806



Internes Memo

Hochsicherheitstrakt

DRINGEND

Von: Dr. Whyte

An: Dr. Pickman

Betr.: Danny Lamb und Leo Kasper

Anbei die Identifikationsarmbänder von Danny Lamb und Leo Kasper, die nach dem Vorfall gestern Nacht aufgefunden wurden. Dies sind die einzigen potenziell schädlichen Beweise, die wir bisher entdeckt haben. Ich gehe davon aus, dass alle möglichen Maßnahmen getroffen werden, um sicherzustellen, dass alle Akten, die in Zusammenhang mit diesen beiden Patienten stehen, vernichtet werden.

Es ist uns nur allzu bewusst, dass diese beiden Personen eine sehr ernste Gefahr für die Gesellschaft darstellen und darüber hinaus die Existenz des „Projekts“ bedrohen. Beide Patienten leiden an schweren psychotischen Anfällen, gekennzeichnet von einem stark ausgeprägten Verfolgungswahn, unwillkürlichen, psychotischen Reaktionen, wahnhaften Halluzinationen sowie akuten schizophrenen Störungen.

Ich muss wohl nicht erwähnen, welch schwerwiegende Konsequenzen es für uns und das “Projekt” hätte, falls diese beiden Patienten tatsächlich entkommen sein sollten.

Wir MÜSSEN sie wiederfinden.

Dr. Whyte

Dr. Whyte



Daniel Lamb

114 Bay View West
San Fierro, SA 94705
(510) 612-6736

ZIELE

Forschungsstelle auf mittlerer Ebene; Entwicklung biologischer Verteidigungswaffen

QUALIFIKATIONEN

Spezialisiert auf LC/MS, GC/MS, IR, NMR, LC-NMR, Proteinreinigung, HPLC

BERUFLICHE LAUFBAHN

1989 - Heute	McKenzie Druchner, Inc. Forschungsassistenz in der Abteilung Biotoxine
1986 - 1989	Green and Becker Pharmaceuticals, Inc. Laborant

AUSBILDUNG

B.S., Biochemie
UNIVERSITY OF SAN FIERRO, SAN ANDREAS, 1985

THEMENVERWANDTE NEBENSTUDIEN

Molekularbiologie,
Virologie, Neurologie,
Kognitive Entwicklung



(b) (3) -32 USC 403
(b) (3) -61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36



Weitere Untersuchungen … rapie. Frühere Versuche, die Persönlichkeit von … its erfolgreich, jedoch gelang es nur in begren… em Projekt einzuimpfen und zuverlässige Auslöser-Be…

Für Phase 1 wurde eine e… agen. Die Hypothese lautet, dass eine intens… auf frühere, kindliche Entwicklungsstufen unter… ssel-Auslösern führen wird, die zu Steuerungszwecken verw… identifiziert sind, so die Hypothese weiter, müsse… gen zu ihrer Vergangenheit abz… wird. Nur, wenn alle Bande zum… ein neues Werte- und Loyalität…

Nach einer dreiwöchigen, inte… Versuchsperson die zweite Pha…





DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
EST. 1932

Verhaltensmerkmale für die Eignung von Testpersonen

Observationspunkt 1 (Spanky's)

– Die erfolgreiche Testperson muss eine Neigung zu Gewalt aufweisen, die über das Maß eines vorübergehenden Kontrollverlusts oder gelegentlicher Gewaltausbrüche hinausgeht.

– Die Wahl der Mittel kann einen tiefen Einblick gewähren, welchen potenziellen Nutzen eine Versuchsperson für das „Projekt" haben wird. Eine psychopathische Persönlichkeit neigt dazu, Waffen auszuwählen, die dem Opfer großen Schaden zufügen. Allen potenziellen Versuchspersonen steht eine reiche Auswahl an Gegenständen zur Verfügung. Bitte …ersuchspersonen, die die Kreissäge oder die Sense …n, zur näheren Beobachtung melden.

– Nutzt das Subjekt Gegenstände seiner Umgebung? … den wir suchen, wird bei der Beseitigung seiner Opfer … Fantasie an den Tag legen. Die Zelle mit dem …uhl ist ideal für diesen Test – dieser Raum bietet … Möglichkeiten für kreative Tötungsmethoden.

…ndert sich der Geisteszustand der Versuchsperson im …r Observation? Jeder Typus scheint erfreut zu sein, …öglichkeiten, die wir bieten, aber die erfolgreichen …n werden zudem keinerlei Reue zeigen, nachdem sie … eliminiert haben, mehr noch, sie sollten Vorfreude …nde Begeisterung für ihr Tun an den Tag legen. Im … dazu werden aussichtslose Versuchspersonen eher ihre …sdruck bringen oder irgendwelche Informationen …pfer erlangen wollen, was als indirekter, nach innen …usdruck von Reue gewertet werden kann.



US 1

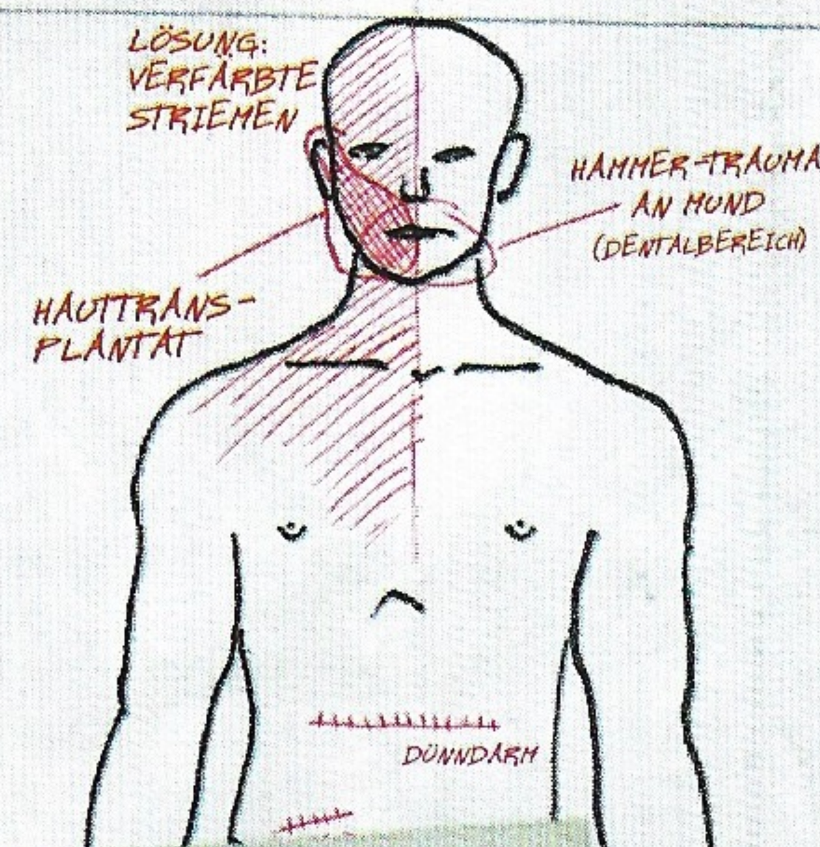
Memo

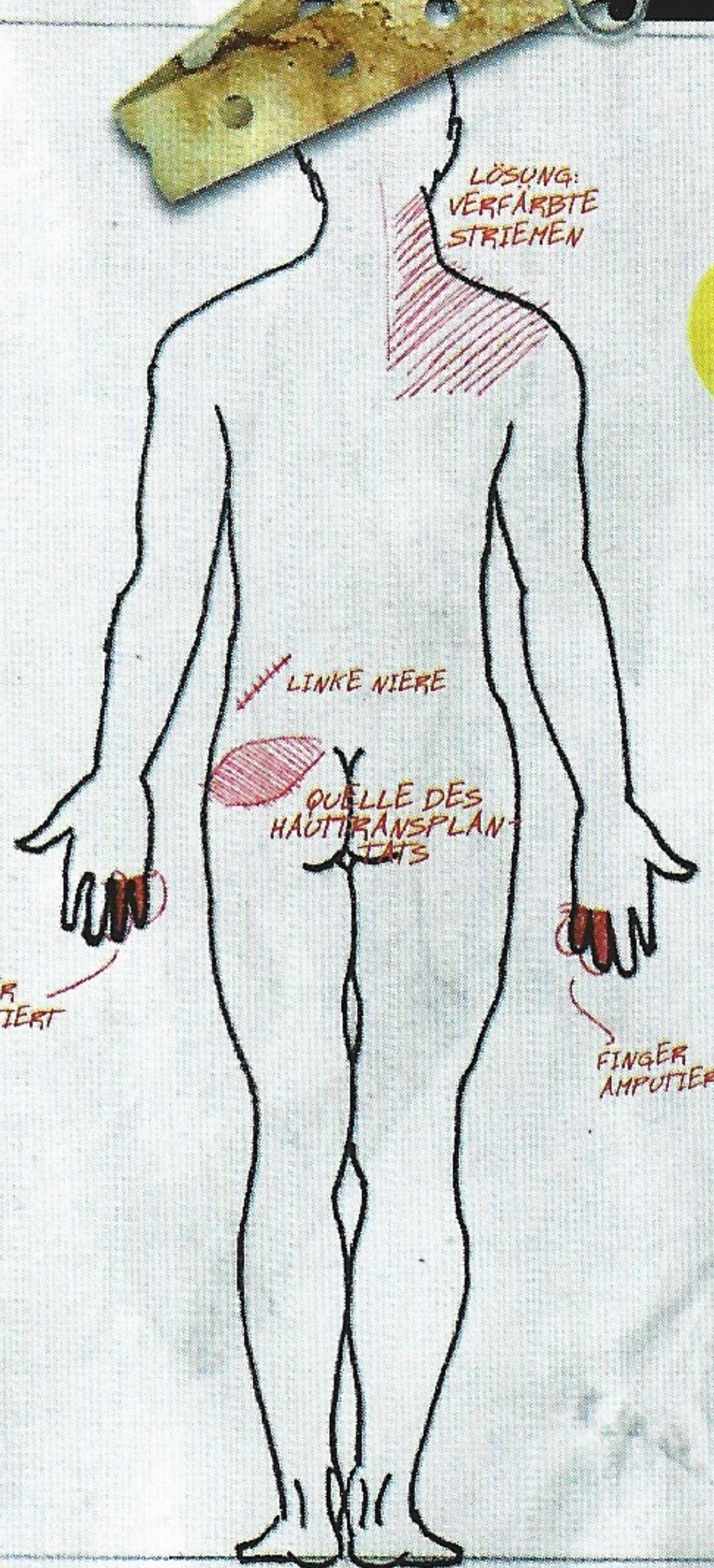
KONSULTATIONSBERICHT

Nur zu Konsultationszwecken ( )
Konsultation & Folgeuntersuchung (X)

manhunt 2
PATIENT: KASPER LEO
MALE
PREDO

MED
U G28232 [redacted]






Leo Kasper

76 ½ inches
192 LBS.

BERICHT ZUR KONSULTATION
Meinung und Empfehlung: Jäger-Versuchspersonen mit Testgerät meldeten eine 83-prozentige Erfolgsrate beim Aufspüren der Beute anhand des Atemgeräuschs. Jäger-Versuchspersonen ohne Testgerät meldeten dagegen nur eine 17-prozentige Rate. Natürlich ist der Atem der Beute auch ohne das Gerät bis zu einem gewissen Grad hörbar.

Weiteres Vorgehen:
Zwischen den beiden Testgruppen traten signifikante Unterschiede auf
- fortfahren mit weiteren Tests von AS319.
Es wird ein Test vorgeschlagen, bei dem die Beute-Versuchsperson angewiesen wird, den Atem immer dann anzuhalten, wenn eine Jäger-Testperson in der Nähe ist. Würden die Jäger mit Testgerät seinen Herzschlag hören können, falls es der Versuchsperson gelingt, den Atem anzuhalten?

KOPIE FÜR KRANKENAKTE

-44-171-

"Neuschrift des Berichts"

fax in Burgen

Von: Dr. Whyte (Dixmor)
Gesendet: Montag, 14. Mai, 18:56 Uhr
An: Dr. Pickman (Dixmor)
Betreff: (Kein Betreff)

Hier, wie von Ihnen erbeten, der etwaige zeitliche Ablauf der Vorgänge am Abend der Funktionsstörung der Pickman-Brücke in Testfall Nr. 412567:

19:54 Uhr Fisto Zuckermanufaktur - Lager
– Blackwell Island

Dr. Michael Grant wurde in dem Hinterhalt für die Versuchsperson als L… Blackwell Island wurde gewählt, da die Insel abgelegen ist und auf der … Angelausflugs von Grant mit der Versuchsperson liegt. Hinterhalt misslin… des Subjekts. Dr. Grant anschließend von Versuchsperson ermordet.

Versuchsperson entkommt. Schwere Verluste auf Seiten des Projekts.

Ich kann nicht genug betonen, wie wichtig es ist, die Versuchsperson zu rehabilitieren. Wenn Sie Gewissheit haben wollen, wie all das passiert ist, muss man ihn wie einen Patienten der Psychiatrie behandeln, und nicht sezieren wie ein Versuchstier. Wir müssen Verantwortung übernehmen für das, was wir erschaffen haben. -W

21:32 Uhr Maibatsu Plaza - Stadtmitte

Mr. Stanley Grex, Hauptsponsor der Forschungen an der Pickman-Brücke, wird mitten auf der Plaza auf offener Straße getötet. Versuchsperson wird als Täter identifiziert. Das Gebiet wird abgeriegelt, um ein Entkommen unmöglich zu machen.

Versuchsperson entkommt. Weitere Verluste auf Seiten des Projekts.

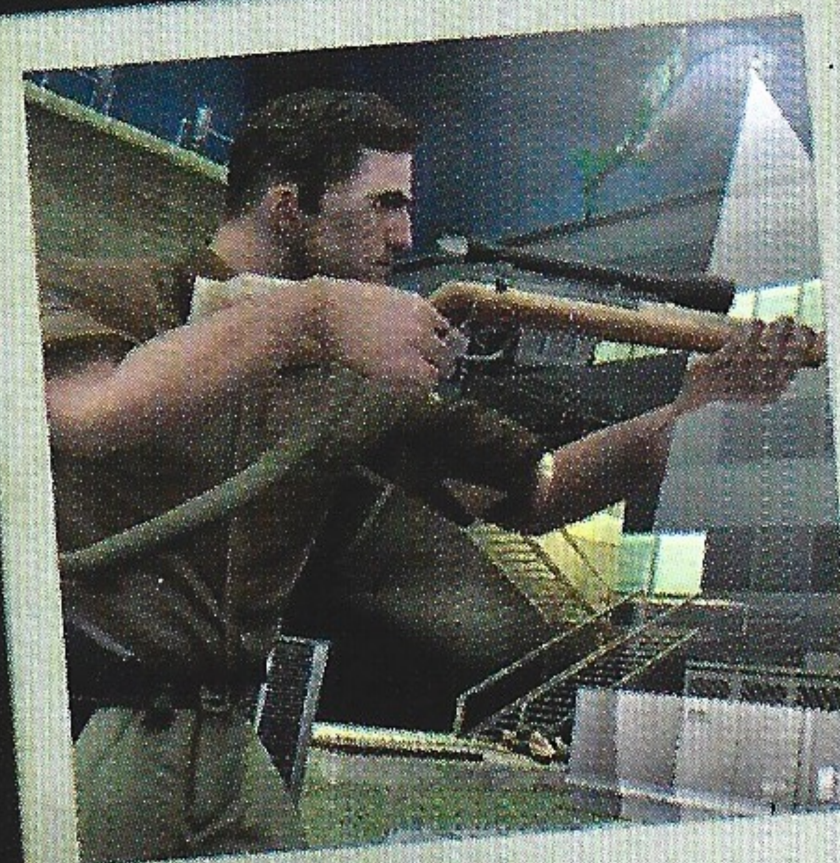
22:58 Uhr Lagerkomplex C

Versuchsperson dringt in geheimen Lagerkomplex des Projekts neben dem Watkins Eisenbahndepot ein. Einsatz von Watchdogs, um Versuchsperson zu stellen. Alle Akten und Disketten mit Lebensdaten der Versuchsperson und Daten über die Pickman-Brücke werden bei Brandstiftung vernichtet.

Versuchsperson entkommt. Verluste unter den Watchdogs.

00:51 Uhr - Wooddale Gemeinde

Versuchsperson wird bis in Wohngegend in Vorstadtviertel verfolgt. Situation gerät außer Kontrolle – es ist nicht mehr nur internes Pers [redacted] ndos sind vor Ort. Subjekt weicht allen a [redacted]


Zuckerfabrik


Plaza

(b) (3) -32 USC 403
(b) (3) -61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36

(b) (3) -32 USC 403
(b) (3) -61 USC 779
(b) (3) -P.L. 86-36

FELDVERSUCH

Für jede Versuchsperson wurden spezifische sexuelle Handlungen vorbereitet, je nach dem, welche Informationen in Phase 1 gesammelt worden waren. Verbreitete sexuelle Handlungen, die unter allen Versuchspersonen einen hohen Stellenwert hatten, wurden identifiziert, um eine Datenbank für einen zukünftigen Einsatz dieser Konditionierungstechniken in größerem Umfang zu schaffen, für Fälle, in denen tatsächliche Sexualakte unmöglich wären.

Den höchsten Stellenwert hatten sodomitische Praktiken, bei denen das Tier eine aktive Rolle übernimmt, Päderastie unter Beteiligung eines älteren, deformierten Erastes und eines vorpubertären Eromenos sowie Koprophilie jeder Art. Diese drei Praktiken riefen die höchste Abscheu vor sich selbst in den Versuchspersonen hervor, mit häufigen psychischen Zusammenbrüchen und Emesis während der Wiedergabe--Phasen. Es wurde festegestellt, dass das wiederholte Ansehen spezifischer sexueller Handlungen, die während der Wiedergabe Emesis verursacht hatten, bei der Mehrheit der Versuchspersonen beinahe unmitte... Reaktion hervorrief.

Phase ...

Nach e... schritte gezeigt.
Es wu...
hemme...
darin...
gewöh...
folg...
sexu...
oder...
We...

E... e und
z... BZH-513,
v... ncyclidin
W... ndroge der

...erung,
... fünf
...en,
... messen, also

... genehmigte,
...ich von

... und konnte sich einen
...e. Ein Arzt und eine
...n Anweisung, sich
... die Versuchsperson
...n die Wirkungen der

...achtung der
... muss weiter daran
...eren sollten in
... eines jeden
... die Gewöhnung an

DER STURM

MIRANDA.

Ihr habt oft angehoben, mir sagen zu wollen, was ich bin, dann aber wieder abgebrochen, und mich meinen eitlen Gedanken überlassen, indem Ihr stets damit schlosset: Halt! Noch nicht!"

PROSPERO.

Die Stunde ist jetzt gekommen, und wir dürfen keine Minute mehr verlieren. Höre zu und sei aufmerksam. Erinnerst du dich an die Zeit, bevor wir in diese Zelle kamen? Ich denke nicht, dass es dir gelingt; denn du warst damals noch nicht einmal drei Jahre alt.

MIRANDA.

Doch, mein Herr, ich erinnere mich.

PROSPERO

Woran denn? An irgend ein Haus oder eine Person? Sag mir, was es auch sei, dessen Bild dir im Gedächtnis geblieben ist.

MIRANDA.

Es ist sehr weit entfernt und gleicht eher einem Traum als einer Gewissheit, was mir die Erinnerung zeigt. Hatte ich damals nicht vier oder fünf Damen, die mir aufwarteten?

PROSPERO.

So ist es, und mehr noch hattest du, Miranda. Aber wie kommt es, dass dies noch in deinem Gedächtnis lebt? Was siehst du sonst im dunkeln Hintergrund und Schoß der Zeit? Wenn du dich an noch etwas erinnerst, bevor du hierher kamst, so wirst du dich auch erinnern, wie du hierher kamst.

529

DIXMOR HOSPITAL

FOR THE CRIMINALLY INSANE

EST. 1932

ABTEILUNG	MITARBEITER
Rockstar London	
Producer	Mark Washbrook
Lead Programmer	Thomas Busser
Programmers	Richard Frankish, Matt Sodbolt, Lewis Gordon, Andrew Greensmith, Nik Hemmings, Brian Hendriks, George Karkvelishvili, Chris Kruger, Stuart Roskell, Matt Shepcar
Additional Programming	Mark Atkinson, Benjamin Hathaway, Andreas Varga
Lead Artist	Leigh Malpas
Artists	Luis Antonio, Tze Lim, Julia Wren
Technical Artist	Mark Harrison-Ball
Additional Art	Mike Green
Lead Animation	Mark Tennant
Animation	CJ Markham
Lead Designer	Charlie Bewsher
Designers	Steve Bristow, Giles Hitchcock, Josh Needleman, Tom Rigby, Gavin Skinner
Additional Design	Kirk Boornazian, Attila Malarik, Peter Saghegy
Audio	Lewis Griffin, Tobias Kraze, Chris Thorne, Allan Walker
IT	Paul Devonshire
Rockstar Toronto	
Studio President	Kevin Hoare
Creative Director	Greg Bick
Producer	Rob Nelson
Lead Programmers	Oscar Valer, Frank Kozuh
Programmers	Alan Van Arden, Frank Chen, Geoff Herbynchuk, Karim Hemraj, Grant Kim, Andy Kwiatkowski, Terry Litrenta, Matthew Puthiampadavil, Nick Smell, Steven Orr
Designers	Dan Van Zant, Jonathan Hodge
Lead Gameplay Scripter	Matt Wist
Gameplay Scripters	Reginald Woods, David Yang
Lead Artists	Chris Babic, Kevin Freitas, Paul MacPherson
Artists	Pete Armstrong, Denny Borges, Denis Cawson, Raymond Dela Cruz, Daniel Ebanks, Matt Kazan, Yun Kyung Suh, Luke Shelswell
Lead Animator	Abraham Ahmed
Animators	Rob Elsworthy, John Kim, David Saguil
Audio Design	Steve 'Knuckles' Donohoe
QA Manager	Arthur Chiang
QA	Chris Conway
Production Assistant	Norm 'Tubbz' Brown
Additional Help	Damian Ebanks, Kelly Grimes, John MacPherson, Michael Thomas Zoccano
Support	Matthew Flewelling, Mark Halata, Lisa Olsen
Rockstar North	
Producer	Leslie Benzies
Associate Producer	William Mills
Designer	Christian Cantamessa
Character concept	Alan Davidson
Animators	Gus Braid, Mike Jones
Music by	Craig Conner

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
EST. 1932

ABTEILUNG	MITARBEITER
Besetzung	
Daniel Lamb	Ptolemy Slocum
Leo Kasper	Holter Graham
Dr. Whyte	Linda Orth Pallavinoni
Dr. Pickman	Richmond Hoxie
Judy Sender	Jordin Ruderman
Michael Grant	Barom Vaughn
Mrs Lamb	Charissa Chamorro
The Asylum Staff	Bill Hill, Pablo Schreiber, Cornell Womack
The Watchdogs	Brennan Brown, Michael Cullen, Richard Easton, John Hefferman, Ted Koch, Matt Walton
The Pervs	Marco Barricelli, Ezra Knight, Dennis Ostremaier, Jay O. Sanders, Otto Sanchez, Scott Sowers
The Red Kings	James Biberi, Karl Bury
The Project Militia	Jordan Bridges, Kevin Carrigan, Kevin Merill Wilson, Matt McCarthy, Zak Orth, Ed Trucco
The Bloodhounds	Jeremy Davidson, LJ Ganser, Erik Jenson, T. Ryder Smith, James Urbaniak, Tom Wopat
The Legion	Geoffrey Arend, Brian Avers, Danny Burstein, Jeffrey Hawkins, Charles Parnell, Reg Rogers
Porn Actor	Luis 'Stallion' Antonio
Pawns of the Project	Dan Ahearn, Mike Arkin, Jim Burke, Victoria Broderick, Jay Capozello, Barry Carl, Franceska Clemens, Chris Cook, Devin Flores, Jeff Gurner, Walter Houser, Gregory Johnson, Duke Jordan-Edge, Ilyana Kadushin, Charles Loflin, Anthony Macbain, Anthony Mangano, Andrew McGinn, Rob Nelson, Caleb Oglesby, Vince Parker, Kerry Shaw, Steve Stratton, Phoebe Strole, John Tormey, Dan Van Zant, Oliver Vaquer, Robert Verlaque, Natalya Wilson, Michael Zoccano, John Zurhellen
Motion Capture Talent	Larry Ballard, Kurt Bauccio, Charissa Chamorro, Devin Flores, Holter Graham, Lynne Horton, Laura Interval, Nicole Orth Pallaviani, Phoebe Strole, Ptolemy Slocum, Robert Stanton, Andrew Wheeler
Stunt Coordinator	Manny Siverio
Stunt Performers	Stacy Diaz, Chazz Menendez, Declan Mulvey, Derrick Simmons, Jeff Ward
Facial Tracking and Animation	Image Metrics PLC
Weaponry	Weapons Specialists, Ltd.
Casting	Donna DeSeta Casting, Telsey + Company
Motion Capture Studio	Perspective Studios
Motion Capture Director	Morgan J. Freeman
Voiceover Directors	Rod Edge, William Devizia, Morgan J. Freeman, Lazlow
Lead Cutscene Animator	Mondo Ghulam
Cutscene Animators	Dermot Bailie, Felipe Busquets, Peter Saumur
Supervising sound editor	Nicholas Montgomery
Written by	Charlie Bewsher, Christian Cantamessa, John Zurhellen
Rockstar Lincoln	
QA Manager	Mark Lloyd
Deputy QA Manager	Tim Bates
Lead Testers	Phil Alexander, Kit Brown, Jon Eaton
Secondary Leads	Mike Emeny, Dan Goddard, Will Riggott
Test Team	Steve Bell, Mike Bennett, Mike Blackburn, Pete Broughton, Nathan Buchanan, Jim Cree, Phil Deane, Rob Dunkin, Dave Fahy, Eddie Gibson, Jon Gittus, Matt Hewitt, Lee Johnson, Dave Lawrence, Toby Luckett, Matt Lunnon, Andre Mountain, Andy Mason, Steve McGagh, Craig Reeve, Sergio Russo, Jonathan Stones, Jason Trindall, Andy Webster, Carl Young

DIXMOR HOSPITAL
FOR THE CRIMINALLY INSANE
EST. 1932

ABTEILUNG	MITARBEITER
Localization QA Supervisor	Chris Welsh
Localization Test Team	Chris Bengner, Carola Berens, Domhnall Campbell, Luca Castigliani, Paolo Ceccotti, Giampiero Ferraro, Francois-Xavier Fouchet, Dominic Garcia, Michele Kribel, Naomi Long, Gabriel Bienzobas Mauraza, Katja Muller, Dennis Reinmuller, Jesus Perez Rosales, Tomas-David Sallares, Breogan Zazpe Tejedor
Rockstar NYC	
Executive Producer	Sam Houser
VP of Creative	Dan Houser
Art Director	Alex Horton
Visualization Director	Steven Olds
VP of Product Development	Jeronimo Barrera
Producers	Neil McCaffrey, Josh Needleman
VP of Quality Assurance	Jeff Rosa
Senior Lead Analyst	Lance Williams
Project Lead	Chris Choi, James Dima
Rockstar Test Team	Brian Alcazar, Jay Capozello, Tamara Carrion, Sean Flaherty, Michael Flezach, Mike Hong, Rich Huie, Chris Mansfield, Mike Nathan, Gene Overton, Brian Planer, Christopher Plummer, Marc Rodriguez, William Rompf, Devin Smither, Adam Tetzloff, Jameel Vega
Technical Manager	Ethan Abeles
Business Development Director	Sean Macaluso
Additional Motion Graphics	Maryam Parwana
Production Team	Peter Adler, Anthony Carvalho, Jaesun Celebre, Franceska Clemens, Rod Edge, Gregory Johnson, Rob Karol, Lazlow, Anthony Litton, Caleb Oglesby, Kerry Shaw, Ayana Osada, Marisa Palumbo, Vincent Parker, Phil Poli, Sanford Santacroce, Eli Weissman, Jon Young, John Zurhellen
Rockstar NYC Publishing Team	Devin Bennett, Stephen Bliss, Andrea Borzuku, Mike Cala, Jordan Chew, Alice Chuang, Gary Dale, Bruce Dugan, Daniel Einzig, Christopher Fiumano, Nick Giovannetti, Robert Gross, Rowan Hajaj, Andi Hanley, Sean Hollenback, Kath Horton, Gauri Khindaria, Mayumi Kobayashi, Jennifer Kolbe, Steven Knezevich, Greg Lau, Anthony Macbain, Sean Mackenzie, Jeff Mazer, JP Moncada, Alex Moulle-Berteaux, Brian Noto, Ivan Pavlovich, Jared Raia, Jesse Saland, David Santana, Stanton Sarjeant, Pete Shima, Hosi Simon, Job Stauffer, Nathan Stewart, Daisuke Taoka, Adam Tedman, Lyonel Tollemache, Mike Torok, Nick Van Amburg, Rodney Walker, Bryan Wall, Devin Winterbottom, Angus Wong, Bill Woods, Marlene Yamaguchi, Paul Yeates
Rockstar London Publishing Team	Graham Ainsley, Marie Bailey, Richard Barnes, Laura Battistuzzi, Hamish Brown, James Crocker, Peter Field, CJ Gibson, Tanya Holland, Shino Hori, Alan Jack, Lucien King, Maike Kohler, Chris Madgwick, David Manley, Hugh Michaels, Fiona Mitchell, Jurgen Mol, Alessandra Morra, Paul Nicholls, PJ Sim, Neil Stephen, Ben Sutcliffe, Tuukka Taipalvesi, Nijiko Walker, Mark Ward, Greg Weller, Heloise Williams, Chris Wood
European Publishing Team	Frank Blum, Onno Bos, Federico Clonfero, Cristiana Colombo, Anthony Dodd, James Ellingford, Nasko Fejza, Raquel Garcia, John Gordon, Leigh Harris, Corinne Herbault, Serhad Koro, Ana Lafuente, Dave Malcolm, Giovanni Oldani, Monica Puricelli, Simon Ramsey, Jochen Till, Emmanuel Tramblais, Maikel Van Dijk, Michael Zigon
Special Thanks	The Fredster, Narns, Alan, The Ruks, Red, Big Foot, Rita Liberator, Elliot Torres

LIZENZ- UND GARANTIEBEDINGUNGEN

§ 1 Geltungsbereich

(1) Diese Lizenz- und Garantiebedingungen stellen eine abschließende Vereinbarung zwischen der Take 2 Interactive Austria GmbH ("Take 2"), mit Sitz in Wien, und dem Kunden über die Benutzung dieses Computer-/Videospiels ("Spiel"), des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials sowie über die Haftung für etwaige Mängel dieser Gegenstände dar.

(2) Dritte, insbesondere Verkäufer, sind nicht befugt, Nutzungsgestattungen oder Garantieerklärungen irgendwelcher Art zu Lasten von Take 2 abzugeben.

§ 2 Urheberrechte und gewerbliche Schutzrechte

(1) Das Spiel ist zugleich audiovisuelle Darstellung und Computerprogramm ("Programm") und unterliegt daher dem besonderen Schutz der §§ 69a ff. UrhG.

(2) Take 2 behält sich sämtliche an oder im Zusammenhang mit dem Spiel, dem Benutzerhandbuch sowie dem sonstigen Begleitmaterial begründeten Rechte vor. Sie bleibt insbesondere Inhaberin der urheber- und leistungsschutzrechtlichen Nutzungsrechte an den audiovisuellen Darstellungen des Spiels und an Teilen hieraus (wie z.B. Charakteren, Charakternamen, Handlungselementen, Dialogen, Szenen, Figuren, bildlichen Darstellungen und akustischen und musikalischen Elementen). Sie bleibt auch Inhaberin der Marken, Titel und sonstigen Kennzeichenrechte.

§ 3 Nutzungshandlungen, Beschädigung des Originaldatenträgers

(1) Der Kunde darf nur die für die private Benutzung des Spiels notwendigen Nutzungshandlungen vornehmen.

(2) Das Vervielfältigen des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials ist untersagt.

(3) Wird der Originaldatenträger beschädigt oder in sonstiger Weise unbrauchbar, so kann der Kunde die Rechte des § 13 Abs. 3 geltend machen bzw. – wenn dessen Voraussetzungen nicht vorliegen – gegen Einsendung des Originaldatenträgers bei Take 2 eine Ersatzkopie anfordern. Der Kunde hat hierfür eine Kostenpauschale in Höhe von 10,- € zu entrichten. Das Verfahren zum Erwerb der Ersatzkopie ist im Benutzerhandbuch unter dem Punkt "CD-Tausch" genauer beschrieben.

§ 4 Mehrfachnutzungen und Netzwerkeinsatz

(1) Der Kunde darf das gelieferte Spiel auf jeder ihm zur Verfügung stehenden Hardware einsetzen. Wechselt der Kunde jedoch die Hardware, muss er das Spiel von der bisher verwendeten Hardware löschen. Ein zeitgleiches Einspeichern, Vorrätighalten oder Benutzen auf mehr als nur einer Hardware ist unzulässig.

(2) Der Einsatz des überlassenen Spiels innerhalb eines Netzwerkes oder eines sonstigen Mehrstationen-Rechensystems ist unzulässig, sofern damit die Möglichkeit zeitgleicher Mehrfachnutzungen des Spiels geschaffen wird, es sei denn der Kunde erwirbt eine gesonderte Netzwerklizenz.

§ 5 Dekompilierung und Programmänderungen

(1) Die Rückübersetzung des im Spiel enthaltenen Programmcodes in andere Codeformen (Dekompilierung) sowie sonstige Arten der Rückerschließung der verschiedenen Herstellungsstufen des Programms (Reverse-Engineering) sind unzulässig.

(2) Die Entfernung des Kopierschutzes ist unzulässig. Nur wenn der Kopierschutz die störungsfreie Spielnutzung beeinträchtigt oder verhindert und bzw. Take 2 trotz einer entsprechenden Mitteilung des Kunden unter genauer Beschreibung der aufgetretenen Störung die Störung nicht innerhalb von vier Wochen beseitigen kann oder will, darf der Kopierschutz zur Sicherstellung der Funktionsfähigkeit des Spiels entfernt werden. Für die Beeinträchtigung oder Verhinderung störungsfreier Benutzbarkeit durch den Kopierschutz trägt der Kunde die Beweislast. Die besondere Informationspflicht des Kunden nach § 11 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen ist zu beachten.

(3) Urhebervermerke, Seriennummern sowie sonstige der Spielidentifikation dienende Merkmale dürfen auf keinen Fall entfernt oder verändert werden.

§ 6 Spieländerungen

(1) Es ist dem Kunden gestattet, unter Verwendung des Spiels, des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials, insbesondere unter Verwendung des Level Editor, neue Levels, "Add-on"-Pakete oder andere, auf dem Spiel beruhende Produkte (gemeinsam "Spieländerungen" genannt) herzustellen und zu verbreiten, wenn er dabei folgende Bedingungen beachtet: (a) die Spieländerungen müssen, um spielfähig zu sein, einer legal erworbenen Originalversion des Spiels bedürfen; (b) sie dürfen keine in irgendeiner Weise geänderte Spielausführungsdatei enthalten; (c) sie dürfen weder die Rechte Dritter (z.B. Urheber-, Persönlichkeits- oder Kennzeichenrechte) noch gesetzliche Bestimmungen (z.B. Jugendschutzgesetze) verletzen; (d) die Nutzung und der Vertrieb der Spieländerungen muss unentgeltlich erfolgen, d.h. weder der Kunde noch ein Dritter darf in irgendeiner Weise von der Nutzung oder dem Vertrieb der Spieländerungen finanziell profitieren; (e) für den Level Editor und anderen Entwicklungstools wird kein Support nach § 13 gewährt. Take 2 befürwortet die nicht-kommerzielle Verbreitung von qualitativ hochwertigen Spieländerungen.

(2) Mit Zustimmung von Take 2, d.h. aufgrund einer gesonderten, schriftlichen Lizenzvereinbarung zwischen Take 2 und dem Kunden, darf der Kunde die Spieländerungen kommerziell vertreiben.

§ 7 Nicht gestattete Nutzungshandlungen

(1) Sofern dies durch diese Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz nicht ausdrücklich gestattet ist, ist der Kunde nicht berechtigt, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile (z.B. Charaktere, Figuren, Dialoge oder sonstige Elemente) hieraus zu vervielfältigen, zu verändern, zu verbreiten (insbesondere zu vermieten oder zu verleihen) oder öffentlich wiederzugeben. Insbesondere ist es dem Kunden nicht gestattet, das Spiel, das Benutzerhandbuch sowie das sonstige Begleitmaterial oder Teile hieraus über das Internet oder ein vergleichbares Netz zum Abruf zugänglich zu machen oder an eine andere Person (z.B. über E-mail oder über einen Internet-Dateidienst wie FTP oder Peer-to-Peer) zu übertragen.

(2) Grundsätzlich stellt jede nicht nach diesen Lizenz- und Garantiebedingungen oder das Gesetz gestattete Vervielfältigung, Verbreitung (insbesondere über das Internet oder vergleichbare Netze) oder öffentliche Wiedergabe des Spiels, des Benutzerhandbuchs oder des sonstigen Begleitmaterials ein Urheberrechtsverletzung dar, die von Take 2 zivil- und gegebenenfalls auch strafrechtlich verfolgt wird.

§ 8 Weiterveräußerung

(1) Der Kunde darf das Spiel einschließlich des Benutzerhandbuchs und des sonstigen Begleitmaterials auf Dauer an Dritte veräußern oder verschenken, vorausgesetzt der erwerbende Dritte erklärt sich mit der Weitergeltung der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen auch ihm gegenüber einverstanden. Infolge der Weitergabe erlischt das Recht des alten Kunden zur Spielnutzung.

(2) Der Kunde darf das Spiel nicht an Dritte veräußern, wenn der begründete Verdacht besteht, der Dritte werde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzen, insbesondere unerlaubte Vervielfältigungen herstellen.

§ 9 Gewährleistung

Es gelten die gesetzlichen Gewährleistungsvorschriften. Eine weitergehende Gewährleistung oder Garantie besteht nicht. Take 2 übernimmt insbesondere keine Gewähr oder Garantie dafür, dass das Spiel den Anforderungen oder Zwecken des Kunden genügt.

§ 10 Support

Der von Take 2 gewährte Support ergibt sich aus dem Benutzerhandbuch und dem sonstigen Begleitmaterial.

§ 11 Informationspflichten

Darf der Kunde nach § 4 Abs. 2 der vorliegenden Lizenz- und Garantiebedingungen den Kopierschutz oder sonstige Schutzroutinen entfernen, muss er die Vornahme der entsprechenden Programmänderung Take 2 schriftlich anzeigen. Die Mitteilung muss eine möglichst genaue Beschreibung der Störungssymptome, der vermuteten Störungsursache sowie insbesondere eine eingehende Beschreibung der vorgenommenen Programmänderung umfassen.

§ 12 Vertragslaufzeit

Die Nutzungsgestattung endet automatisch, wenn der Kunde diese Lizenz- und Garantiebedingungen verletzt.

§ 13 Schlussbestimmungen

(1) Auf sämtliche Rechte und Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden findet das Recht der Bundesrepublik Deutschland unter Ausschluss des UN-Kaufrechts und des Kollisionsrechts Anwendung.

(2) Gerichtsstand für sämtliche Streitigkeiten aus oder im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen Take 2 und dem Kunden ist - soweit der Kunde Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist oder keinen allgemeinen Gerichtsstand im Inland hat - der Geschäftssitz von Take 2. Take 2 ist jedoch berechtigt, den Kunden auch an seinem allgemeinen Gerichtsstand zu verklagen.

(3) Erfüllungsort für sämtliche Pflichten aus und im Zusammenhang mit dem von diesen Lizenz- und Garantiebedingungen erfassten Vertragsverhältnis zwischen dem Kunden - soweit dieser Kaufmann im Sinne des Handelsgesetzbuches ist - und Take 2 ist der Geschäftssitz von Take 2.

KUNDENDIENST

Wir hoffen, dass Sie mit unserem Spiel viel Spaß haben. Sollten Sie technische oder spielerische Schwierigkeiten haben oder eine Disc kaputt gegangen sein, bieten wir Ihnen wie folgt Hilfe an.

ONLINE-SUPPORT

Den günstigsten Technik-Service bietet unser Online-Support unter www.take2.de/onlinesupport.

TELEFON-SUPPORT

Neben dem Online-Support steht Ihnen auch unser Telefon-Support zur Verfügung. Für PC-Nutzer: Um Zeit und Kosten zu sparen, halten Sie bitte Informationen über Prozessor, Taktfrequenz, Arbeitsspeicher, Grafik- und Soundkarte, CD-Laufwerk, besondere Eingabegeräte und Internetverbindung bereit (Startmenü, „Ausführen", „dxdiag" eingeben und Informationen abspeichern).

1. Express-Hotline

Die schnellste technische Hilfe bietet Ihnen unsere Express-Hotline, die Ihnen Mo.-So. (inkl. Feiertage) 8:00 – 24:00 Uhr zur Verfügung steht.

Aus Österreich wählen Sie bitte:

Tel.: 0900 – 160 672 (1,802 €/Minute aus dem österreichischen Festnetz)